



# Glossaire

**Balk** : Feinte irrégulière du lanceur (le lanceur n'a pas respecté une des règles lors de son lancé)

**Base on balls** : But sur balles - Suite à 4 mauvais lancé le batteur accède à la première base

**Bunt** : Amorti - type de frappe

**Catcher** : Receveur - position défensive

**Catch** : Balle attrapée dans le gant par un défenseur

**Double lead** : Lors du lancé, le coureur prend un second **lead** sans pour autant courir vers la base suivante. Cela permet de prendre plus d'avance en cas de frappe mais de pouvoir revoir s'il n'y a pas de frappe.

**Dugout** : Abri des joueurs

**Feinte de bunt** : Action du batteur : celui-ci fait semblant de faire un bunt - en général pour aider un coureur pendant un vole de base.

**Fly** : Balle frappée en l'air

**Foul ball** : Fausse balle - balle frappée en dehors des limites du terrain.

**Hit by pitch** : Batteur atteint par la balle du lanceur, donne automatiquement le droit de se rendre en première base

**Hit** : Coup sûr - Balle frappée qui ne peut pas être rattrapée par la défense

**Hit and Run** : Signe pour le batteur de frapper la balle lancée au sol pour permettre de faire avancer le coureur. Le coureur sur base doit **voler** la base suivante

**Home run** : Coup de circuit - Frappe qui permet au coureur de faire tout seul le tour des bases et de marquer un point

**Infield** : Partie du terrain où se situent les bases et les joueurs de champ intérieur

**Lead** : Coureur sur base décolle de sa base pour prendre de l'avance tout en restant assez proche pour pouvoir revenir sur sa base en cas de **Pick-off**.

**No Catch** : Sur une balle frappée en l'air, appel de l'arbitre lorsque la balle n'est pas rattrapée par la défense.

**Out** : Action de retirer un joueur.

**Outfield** : Partie du terrain où se situent les joueurs de champ extérieur

**Pick-off** : Tentative de retrait sur base d'un coureur effectuée par le lanceur

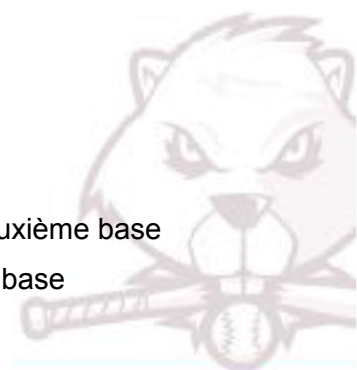
**Pitcher** : Lanceur (position défensive)

**Pitch** : Lancer

**Safe** : Coureur qui arrive sans se faire éliminer sur une base

**Second base** : Deuxième base - position défensive située entre la première et la deuxième base

**Short-stop** : Arrêt-court - position défensive située entre la deuxième et la troisième base



**Slide** : Action, pour le coureur, de glisser vers une base pour éviter un **tag**

**Souricière** : Défenseurs qui arrivent à bloquer un coureur entre deux bases

**Strike** : Lancer arrivé dans la zone de strike

**Strike zone** : Zone de strike, zone située au dessus de la plaque de but et entre le bas des genoux et le plexus du batteur

**Swing** : Geste du batteur pour frapper dans la balle

**Tag / Tag out** : Toucher l'attaquant avec la balle (dans le gant ou la main), action de retirer le coureur du jeu

**Vole** : Le coureur sur base décide de partir vers la base suivante pendant que le lanceur lance vers le batteur. Si le vole est demandé par le coach, le batteur ne doit pas essayer de frapper la balle même si la balle est **stricke**.

**You're out** : Appel de l'arbitre - Joueur éliminé

